

EFEKTIVITAS PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK

Siti Hitthotunnahdliyyah A.B¹, Warananingtyas Palupi¹, Yudianto Sujana¹

¹Program Studi PG PAUD, Universitas Sebelas Maret

Email : nahdliyyah.badawi@gmail.com, palupi@fkip.uns.ac.id, yudianto.sujana@gmail.com

ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan edukatif terhadap minat belajar anak. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain non equivalent control group. Sampel dalam penelitian ini berjumlah masing-masing 15 anak di setiap kelompok. Data dikumpulkan dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat dan uji t yang diolah menggunakan SPSS 17 for Windows. Hasil penelitian adalah sebagai berikut ini. Pertama, ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol terhadap minat belajar anak ($t_{hitung} = 5,498 > t_{tabel (0,05;28)} = 2,048$). Kedua, ada perbedaan minat belajar anak pada kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan edukatif ($t_{hitung} = 5,670 > t_{tabel (0,05;14)} = 2,145$). Maka dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif efektif dalam peningkatan minat belajar anak.

Kata Kunci : permainan edukatif, minat belajar, pendidikan anak usia dini

ABSTRACT This research aims to determine the effectiveness of the use of educative games to children's interest in learning. The kind of the research is a quasi-experimental with non-equivalent control group design. The sample in this research amounted to respectively 15 children in each group. Data were collected by using observation, interviews, and documentation. Data were analyzed using the prerequisite test and t test were processed using SPSS 17 for Windows. The results of this research are as follows. First, there are significant differences between the experimental and control groups on children's interest in learning ($t = 5,498 > t_{table (0.05; 28)} = 2.048$). Second, there are differences in children's interest in learning in the experimental group between before and after treatment in form of educative games ($t = 5.670 > t_{table (0.05; 14)} = 2.145$). It can be concluded that educational games are effective in improving children's interest in learning.

Keywords: educative games, interest in learning, early childhood education

PENDAHULUAN

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah termasuk pendidikan anak usia dini, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Jika dikhususkan pada pendidikan anak usia dini, proses belajar tersebut bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, serta seni.

Belajar yang merupakan proses kegiatan untuk mengubah tingkah laku subjek belajar ternyata memiliki faktor yang mempengaruhinya. Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi, secara garis besar dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu faktor intern (dari dalam) diri subjek belajar dan faktor ekstern (dari luar) diri subjek belajar.

Di dalam faktor intern khususnya faktor psikologis terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar, salah satunya yaitu minat. Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihatnya itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan dalam jiwa seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan senang), karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu. Menurut Bernard (Sardiman, 2014), minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan,

melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar dan bekerja.

Minat akan selalu terkait dengan soal kebutuhan atau keinginan. Semakin besar tingkat kebutuhan yang dirasakan seseorang maka semakin besar pula minat dan perhatiannya untuk belajar sehingga diperoleh prestasi belajar yang baik. Oleh karena itu, yang penting bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar.

Perlu adanya stimulus atau rangsangan yang baik bagi lingkungan pembelajaran anak. Salah satu stimulus bagi lingkungan belajar anak adalah dengan mengadakan aktivitas belajar yang menarik, atraktif, dan menyenangkan. Salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak adalah bermain. Seperti yang dikatakan oleh Santrock (2002), “permainan (*play*) adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.” Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak, bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Mayesty dalam Sujiono, 2009). Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Hal tersebut juga sejalan dengan semboyan PAUD yaitu bermain sambil belajar dan belajar melalui bermain.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti mengadakan penelitian dengan judul **“Efektivitas Permainan Edukatif terhadap Minat Belajar Anak.”**

Menurut Renninger dan Hidi, minat mengacu pada keadaan psikologis yang memiliki reaksi afektif dalam pemfokusan perhatian untuk konten tertentu dan/ atau kecenderungan yang relatif lama terhadap objek-objek, peristiwa, atau ide-ide tertentu (Wigfield & Eccles, 2002).

Renninger dan Hidi (Wigfield & Cambria, 2010) juga menyatakan bahwa minat mencakup komponen afektif dan kognitif yang merupakan bagian dari keterlibatan individu dalam kegiatan. Pada pokoknya komponen afektif terdiri dari perasaan yang terkait dengan keterlibatan dalam suatu kegiatan, sedangkan komponen kognitif harus dilakukan dengan melihat keterlibatan dan pemikiran tentang aktivitas.

Permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan. Atau permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan pendidik (anak didik), kemudian menyalurkan kegiatan anak didik, dan sebagainya (Ismail, 2006).

Keesee (Cojocariu & Boghian, 2014) menyatakan bahwa permainan edukatif adalah permainan yang secara eksplisit dirancang dengan tujuan pendidikan, dimaksudkan untuk mengajar orang tentang mata pelajaran tertentu, memperluas konsep, memperkuat perkembangan, memahami sebuah peristiwa historis atau budaya, atau membantu peserta didik dalam memperoleh keterampilan ketika bermain.

METODE

Penelitian ini merupakan *quasi experimental* menggunakan *non equivalent control group design* yang dilaksanakan selama 8 bulan, mulai bulan Januari hingga bulan Agustus 2016. Sampel dalam penelitian ini adalah 30 anak usia 5-6 tahun TK Nusukan 1 dan 3 Surakarta.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen observasi. Uji validitas instrumen observasi menggunakan uji validitas konstruk. Setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya

dikonsultasikan dengan ahli (*professional judgment*). Dari uji validitas yang telah dilaksanakan, didapatkan hasil bahwa 14 butir observasi pada uji coba instrumen dinyatakan valid. Sedangkan uji reliabilitas instrumen menggunakan koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha* yang berkisar mulai dari angka 0,0 sampai 1,0 (Azwar, 2013). Jika angka mendekati angka 1,0 berarti adanya konsistensi yang hampir sempurna pada hasil ukur yang bersangkutan. Koefisien *Cronbach's Alpha* dalam penelitian ini mencapai 0,837.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 17 *for windows*. Untuk menguji normalitas data menggunakan uji *Shapiro Wilk*, sedangkan untuk menguji homogenitas data menggunakan *Levene test for equality of variance*. Uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji-t *independent sample* dan *paired sample*.

Prosedur penelitian ini terdiri dari persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, tahap pengolahan data, dan tahap penyajian data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua uji prasyarat dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data yang diperoleh terdistribusi normal dan homogen.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Shapiro Wilk*, nilai signifikansi pada data *pretest* kelompok eksperimen adalah 0,473 dan nilai signifikansi kelompok kontrol adalah 0,123. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol $> 0,05$, sehingga data *pretest* pada kedua kelompok tersebut dinyatakan normal. Sedangkan pada data *posttest* nilai signifikansi kelompok eksperimen adalah 0,079 dan nilai signifikansi kelompok kontrol adalah 0,321. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol $> 0,05$, sehingga data *posttest* pada kedua kelompok tersebut dinyatakan normal.

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *Levene Test for Equality of Variance*. nilai signifikansi *pretest* adalah 0,425 dan *posttest* adalah 0,957. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data terkait minat belajar anak antara data *pretest* maupun *posttest* memiliki varian yang sama (homogen).

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas yang telah dilakukan, maka data pada penelitian ini sudah representatif dan sudah memenuhi syarat untuk menggunakan statistik parametrik. Sehingga dapat dilanjutkan untuk melakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *paired* dan *independent sample t-test*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil uji-t *independent sample*

Data	Mean	N	Mean Difference	t	df	Sig. (2 tailed)
<i>Pretest</i> Kontrol	38,53	15	0,4	0,465	28	.646
<i>Pretest</i> Eksperimen	38,13	15				
<i>Posttest</i> Kontrol	37,20	15	-3,06	-5,498	28	.000
<i>Posttest</i> Eksperimen	40,26	15				

Berdasarkan tabel 1 dapat terlihat bahwa hasil uji t pada data *pretest* menghasilkan t hitung 0,465 sedangkan t tabel (0,05; 28) adalah 2,048. Karena t hitung < t tabel dan nilai signifikansi (0,646) > 0,05 maka H_0 diterima yaitu tidak terdapat perbedaan tingkat kemampuan minat belajar sebelum perlakuan pada kelompok kontrol dan eksperimen. Sedangkan hasil uji t pada data *posttest* menghasilkan t hitung -5,498 sedangkan t tabel (0,05; 28) adalah 2,048. Karena $|-t \text{ hitung}| > t \text{ tabel}$ dan nilai signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak yaitu terdapat perbedaan minat belajar setelah penerapan permainan edukatif antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Adapun hasil uji-t *paired sample* pada data *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol maupun eksperimen diuraikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji-t *Paired Sample*

Kelompok	Data	N	Mean	t	df	Sig. (2 tailed)
Kontrol	<i>Pretest</i>	15	38,53	2,935	14	.011
	<i>Posttest</i>		37,20			
Eksperimen	<i>Pretest</i>	15	38,13	-5,670	14	.000
	<i>Posttest</i>		40,26			

Berdasarkan tabel 2 dapat terlihat terdapat perbedaan rata-rata pada kelompok kontrol antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selain itu, t hitung > t tabel yaitu $2,935 > 2,145$ dan signifikansi kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan minat belajar anak pada kelompok kontrol sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Namun perbedaan ini bersifat negatif jika dilihat dari nilai rata-rata yang menurun sebesar 1,33. Sedangkan pada kelompok eksperimen terlihat terdapat perbedaan rata-rata antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selain itu, $|-t \text{ hitung}| > t \text{ tabel}$ yaitu $5,670 > 2,145$ dan signifikansi kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan minat belajar anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa permainan edukatif efektif terhadap peningkatan minat belajar anak.

Berdasarkan hasil hipotesis dapat diketahui bahwa minat belajar pada anak dengan adanya penerapan permainan edukatif lebih baik dibandingkan pada anak yang tidak diberikan perlakuan. Selain itu, uji hipotesis *paired sample* menunjukkan adanya peningkatan minat belajar pada anak yang diberikan perlakuan, yaitu kelompok eksperimen.

Setiap permainan memiliki nilai-nilai positif dan edukatif yang berguna bagi pengembangan semua aspek perkembangan anak terutama minat belajar. Pada perlakuan pertama yaitu

permainan eksploratif, anak-anak belajar untuk mengenal aturan-aturan sederhana, mengeksplor benda-benda langit yang ada di siang dan malam hari secara mandiri dan sesuai dengan pengetahuan yang ia miliki. Permainan ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak dan membuat suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif.

Perlakuan yang kedua yaitu permainan konstruktif, anak-anak belajar membentuk suatu objek menyerupai objek aslinya. Kegiatan yang dilakukan adalah membuat gunung meletus menggunakan media plastisin. Anak diajak untuk membentuk gunung berapi dan bereksperimen langsung membuat gunung meletus. Anak merasa senang dan tidak jenuh karena materi pembelajaran yang bervariasi dan baru. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Hurlock (1988) bermain konstruktif adalah permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya.

Perlakuan yang ketiga yaitu permainan pura-pura /simbolis, anak-anak belajar mengenal berbagai macam pekerjaan dan tugas-tugasnya. Dalam permainan ini, anak dibagi tugas peran sebagai dokter, relawan, suster, dan korban bencana alam gempa bumi. Anak-anak terlihat sangat senang dan terlibat aktif dari tahap awal (pembagian peran dan pemberian peralatan yang diperlukan tokoh) sampai berakhirnya permainan. Dari permainan ini juga anak belajar untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Secara umum, permainan edukatif yang diterapkan dalam penelitian ini memiliki nilai-nilai positif terhadap minat belajar anak. Hal ini berdampak pada peningkatan minat belajar anak. Dengan diterapkannya permainan edukatif, anak lebih bersemangat untuk belajar dan memahami materi pembelajaran. Karena pada hakikatnya, anak usia dini memang dalam tahap bermain. Sehingga kegiatan apapun jika dilaksanakan dengan metode bermain dapat menarik minat anak untuk belajar.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Petrovska, Sivevska, dan Cackov (2013) dari Universitas Goce Delcev. Para peneliti tersebut menyatakan bahwa permainan dapat memenuhi kebutuhan biologis dan psikologis anak dan memberikan kontribusi untuk perkembangan mental, emosional, sosial dan moral mereka. Permainan merupakan bentuk penting dari hiburan untuk anak-anak dan orang dewasa, di mana anak-anak mengatur secara mandiri dan memiliki makna khusus bagi pendidikan. Mereka adalah alat yang ampuh untuk pendidikan karena melalui permainan anak-anak memperoleh pengetahuan, memperkaya pengalaman mereka, dan mengembangkan keterampilan dan kebiasaan. Walaupun antara penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Petrovska, Sivevska, dan Cackov berbeda dalam variabel terikatnya, tetapi dari kedua penelitian ini sama-sama menemukan manfaat dari permainan bagi pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini. Sehingga hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini dapat diterima, yaitu permainan edukatif efektif terhadap peningkatan minat belajar anak usia dini khususnya anak TK pada kelompok B di TK Aisyiyah Nusakan 1 dan 3 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016.

PENUTUP

Penelitian ini mengkaji mengenai efektivitas permainan edukatif terhadap minat belajar anak. Macam-macam permainan edukatif yang diberikan berupa permainan eksploratif, permainan konstruktif, dan permainan pura-pura/symbolis. Metode ini ternyata mampu meningkatkan minat belajar anak. Meningkatnya perhatian, kemauan anak dalam mengerjakan tugas, keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran sekaligus perasaan senang mengikuti kegiatan pembelajaran dipresentasikan dari hasil pengukuran lembar observasi anak dan wawancara

pada guru. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis data yang menunjukkan nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol adalah 37,20 dan nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen adalah 40,26 dengan nilai signifikansi $(0,00) < 0,05$, artinya adanya perbedaan tingkat minat belajar anak antara kelompok kontrol dan eksperimen. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis *paired sample* pada kelompok eksperimen untuk mengetahui adakah pengaruh hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata *pretest* adalah 38,13 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 40,26 dengan nilai signifikansi $(0,00) < 0,05$. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat minat belajar anak pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Bagi sekolah diharapkan melakukan pembaharuan pada metode bermain yang aktif, kreatif, inovatif dan bervariasi yang dapat membangkitkan minat dan semangat belajar anak.

Bagi orang tua diharapkan selain guru yang memberikan kegiatan di sekolah, di rumah anak-anak juga dibiasakan belajar sambil bermain agar anak merasa senang belajar baik di sekolah maupun di rumah. Kesinergian antara pihak sekolah dan keluarga diharapkan lebih dapat meningkatkan minat belajar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar. (2013). *Penyusunan Skala Psikologi*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Brophy, J. (2010). *Motivating Students to Learn* (Third Edition ed.). New York: Rotledge.
- Cojocariu, V. M., & Boghian, I. (2014). Teaching of Relevance of Game-Based Learning to Preschool and Primary Teachers. *Social and Behavioral Science* , 640-646.
- Hurlock, E. B. (1985). *Child Development*. Singapore: Library of Congress Cataloging in Publication Data.
- Hurlock, E. B. (1988). *Perkembangan Anak, Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail, A. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Lerkkanen, M. K., Kiuru, N., Pakarinen, E., Siekkinen, M., Viljaranta, E., Nurmi, J. E., et al. (2012). The Role of Teaching Practices in The Development of Children's Interest in Reading and Mathematics in Kindergarten. *Contemporary Educational Psychology* , 266-279.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Petrovska, S., Sivevska, D., & Cackov, O. (2013). Role of the Game in the Development of Preschool Child. *Lumen Research Center* , 880-884.
- Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (1996). *Motivation in Education: Theory, Research, and Application*. Ohio: Prentice Hall.
- Sadirman, A. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santrock, J. (2002). *Life-Span Development*. USA: McGraw-Hill Companies.

- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2012). *Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian dan Aplikasi, Edisi Ketiga*. Jakarta Barat: Indeks.
- Silvia, P. J. (2006). *Exploring the Psychology of Interest*. New York: Oxford University Press.
- Slameto. (2013). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiarto, Siagian, D., Sunaryanto, L. T., & Oetomo, D. S. (2001). *Teknik Sampling*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wentzel, K. R., & Wigfield, A. (Eds.). (2009). *Handbook of Motivation at School*. New York: Routledge.
- Wigfield, A., & Cambria, J. (2010). Students' Achievement Values, Goal Orientations, and Interest: Definitions, Development, and Relations to Achievement Outcomes. *Developmental Review*, 1-35.
- Wigfield, A., & Eccless, J. S. (Eds.). (2002). *Development of Achievement Motivation*. Academic Press Inc.
- Woolfolk, A. (2007). *Educational Psychology*. United States of America: Library of Congress.

